VISIT…

LANZAROTE

Caliente.com

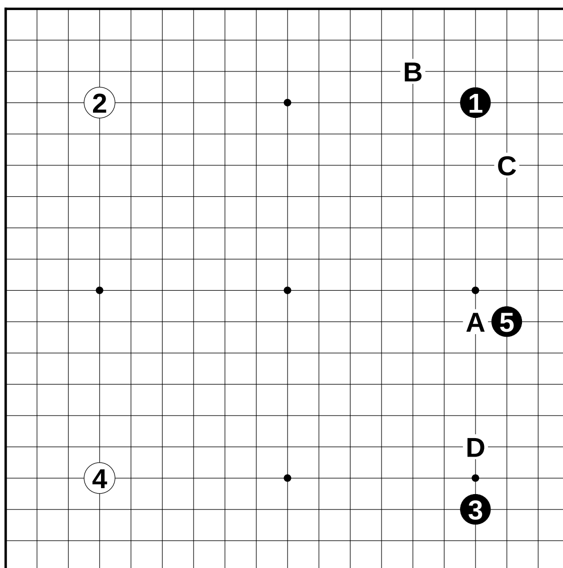
COMO MEJORAR EL FUSEKI

por
Kato Masao, Honinbo

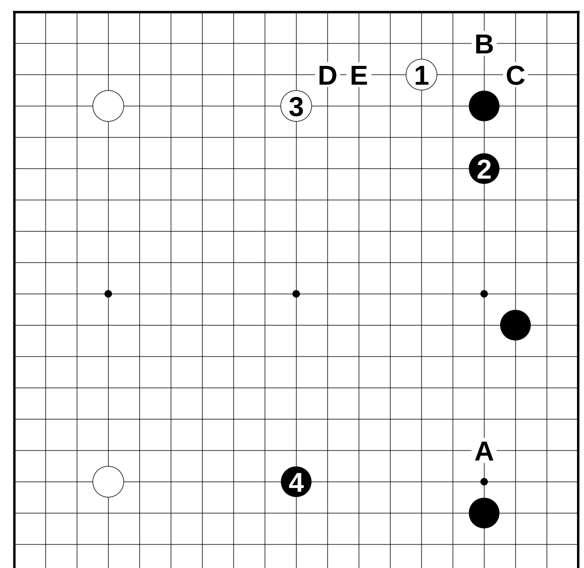
El estilo chino de fuseki

La explosión del fuseki de estilo la Chino parece haber pasado su momento de mayor estudio ya los ve usted en casi todos las partidas como una que se realizo hace aproximadamente un año, atrás mas o menos.

Esto no significa haya dejado de estar de moda , embargo del pecado; por el contrario de lo ha visto estar firmemente establecido como uno del los modelos del fuseki estándar, junto con los estilos de Shusaku y el sanren-sei. Hay todavía es más, profundidades que deben ser explorados en los modelos del estilo Chino, pasará un largo tiempo antes de alguien puede manifestar que él lo ha dominado. Como en algunos de los juegos de torneo aparece los nuevos experimentos en el modelo que se están llevando a cabo son constantemente. Sakata 9-dan se ha vuelto un exponente ávido de esta estrategia del fuseki, Fujisawa Shuko todavía confía en él en los juegos muy importantes y yo mismo lo práctico regularmente.



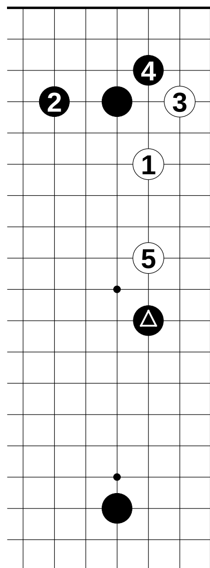
Dia.1 Muestra el estilo Chino bajo. Negro 5 en "a" es una variación popular. Blanco, claro, tiene muchas otras maneras de jugar en el lado izquierdo, pero de momento ésta no es nuestra preocupación. Este modelo se desarrolló en un grupo de estudios de aficionados presidido por Yasunaga Hajime y aparecía en 1961 en los juegos de Honimbo de Aficionados . No se desarrolló más allá en ese momento en Japón, pero se atrae la atención de algunos viajeros chinos que jugaban al go en 1962. Ellos experimentaron con el modelo en China. Irónicamente entonces atrajo la atención de Shimamura Toshihiro 9-dan cuando él recorrió China en 1966 y él " reinportó" el modelo hacia Japón. Durante un tiempo fue conocido como el "estilo Shimamura."



Blanco tiene varias estrategias para oponerse a este modelo. Él puede hacer movimientos de acercamiento en "b", "c", o "d" o él puede ocupar un gran fuseki en la parte inferior. En este artículo nosotros observaremos cada uno del movimiento de la aproximación.

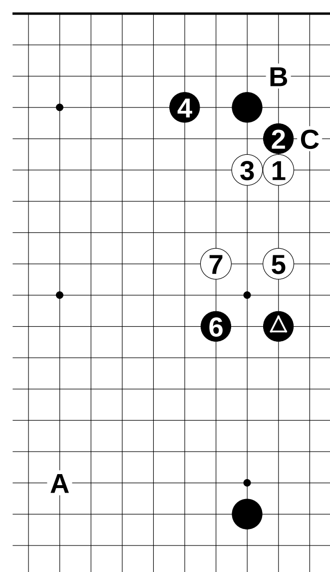
Dia. 2 Primero observemos a blanco en 1. La idea oculta de este movimiento que es virtualmente igual al caso del sanren-sei. Negro 2 es la respuesta usual después que

blanco se extienda a 3 y negro toma un punto grande en 4 abajo. Encerrando la esquina con “a” en lugar de 4 abajo negro también pudo hacer una posición basada en el lado derecho y ponerlo detrás en el desarrollo total de la partida. Uno de los rasgos del estilo chino es que negro no encierra este rincón sino que invita a Blanco a entrar y lo ataca.
El lugar de 3, jugando blanco “b”, negro “c”, blanco “d” es también una secuencia estándar y recientemente parece ser más popular. La estrategia es igual que en el sanren-sei , y también se usa 2 para hacer una pinzas en “e” o para iniciar abajo con 4.

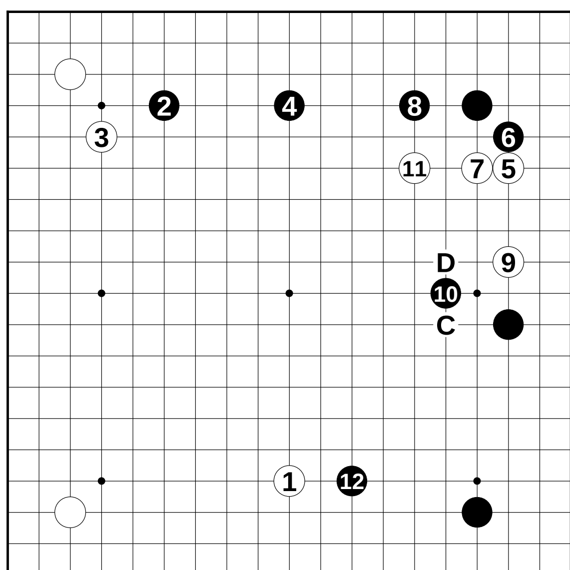


Dia.3 Jugando 1 en otro lado, no se ve frecuentemente. Blanco consigue una posición apiñada con negro esperando con ▲ . Sin embargo contestando con 2 aquí, es un movimientos flojo y el resultado hasta 5 hacen de ▲ una jugada sin sentido.

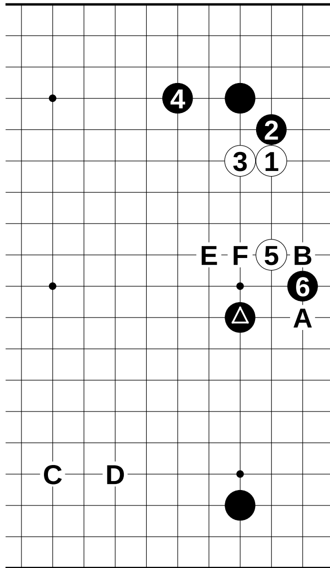
Dia.4 Atacar con 2 es esencial. El negro está satisfecho con su resultado aquí por que blanco ha realizado una estrecha extensión de dos espacios a 5 desde su pared de dos piedra (el proverbio dice hacer una extensión de tres espacios para obtener el máximo de eficiencia .
Negro 6 y Blanco 7 siguiente es razonable. Omitiendo 7 meterian a blancos en problemas, como negro 7 lo pondría bajo una mayor presión.



Extendiendo su moyo próximo con “a” es ideal para el negro. Él no necesita preocuparse por una invasión de blanco en “b” como contestando en “c” debilitando las cuatro piedras blancas.
En ocasiones la estrategia especial de negro 2 en “c” se ve, pero en general usted no puede equivocarse usted juega en 2.

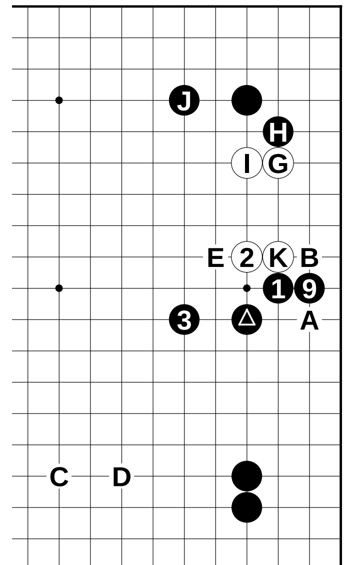


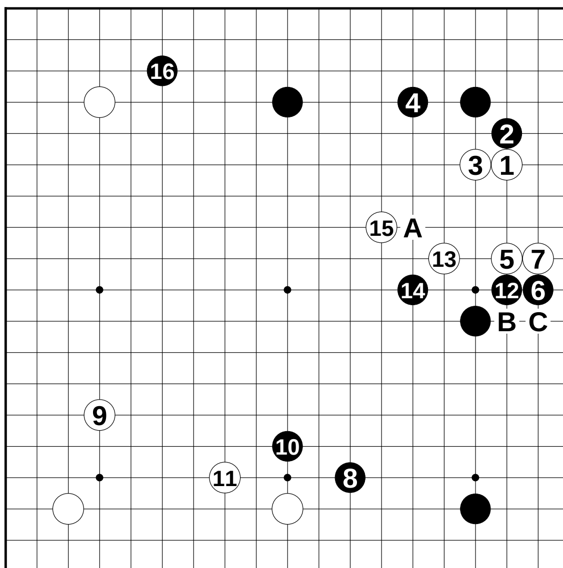
Dia.5 Esta partida del Oteai de 1973, es la primera en la que yo jugué el fuseki de estilo chino. Mí oponente fue Magari 8-dan.
El Cuando blanco juega 1 abajo, ocupando arriba con 2 y 4 es natural. Blanco 5 es esencial con negro 7 que haría una forma ideal.
Después de realizar el modelo hasta 9, negro del ataca en 10, aunque la secuencia negro ”a” - blanco “b” - negro 12 es también un curso posible. No fácil decir qué manera de jugar es mejor.
Negro se extiende a 12 y espera a blanco que venga por la derecha –esta es la esencia del estilo del chino -.



Dia. 6 Negro 2 también es un buen movimiento cuando negro a a realizado una jugada alta en ▲ .
Cuando blanco se extiende a 5 es importante estar demasiado cerca junto al lado con 6 permitiendo a blanco correr a lo largo del lado en “a” e inmediatamente establecer su grupo. Esto vuelve sin sentido de la estrategia del fuseki de negro.
Si blanco contesta en 6 en “b”, negro puede estar satisfecho de haber cerrado el lado en sente y puede iniciar alrededor de “c” negro deberá jugar en “d” (o un espacio a la derecho).Si blanco ignora negro 6, negro puede realizar un severo ataque con negro “b” o “e” (como ejemplos mire Go World 2 p. 5, y GW3 p.23). Jugando blanco 6 en “f” es el estilo Takemiya (observe GW4 p.28) el caso de este de En este caso no es urgente jugar sobre la derecha, de esa manera negro puede comenzar por abajo.

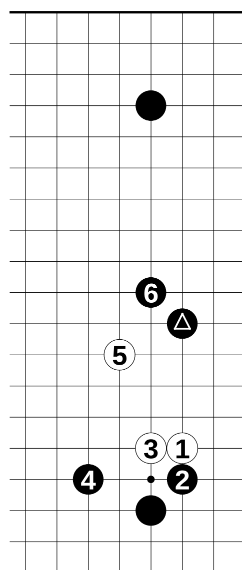
Dia. 7 La simple jugada de contacto diagonal en 1 seguida por 3 es tambien un movimiento fuerte. Por cierto, esta es una fortaleza de blanco y deja a negro con una desagradable debilidad en “a”.





Dia. 8 Este es el Quinto Juego de 1976 por el titulo de Judan mí oponente es Rin Kaiho, (observar GW de otoño de 1976). Despues de la secuencia hasta 6, blanco bloquea en 7 para asegurar su base (la opinión de Fujisawa Shuko fue que blanco debería haber movido fuera, dentro del centro con 7 en “a”). Negro, luego, comienza jugando abajo con 8; cuando blanco cierra el rincón con 9, negro 10 se vuelve el punto vital de los moyos de ambos lados. Despues, negro reinicia su ataque con 12 – si esta jugada es omitida, blanco facilmente vive con 12, negro “b” blanco “c” . En esta partida blanco no tuvo la oportunidad de jugar primero la 12.
Negro continua su ataque con 14 el cual tambien funciona hermosamente construyendo su moyo, negro incia en la parte superior izquierda con 16, luego lanza un serio ataque sobre blanco cuando invade el lado derecho del moyo de negro. El lector pondrá particular atención en negro 8, 10 y 12 –estas fueron las jugadas llaves en la estrategia del fuseki de negro.

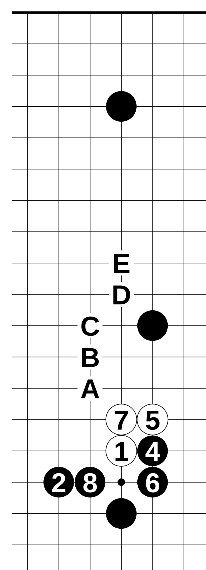
Realizando una jugada de aproximación contra la piedra en 3-4

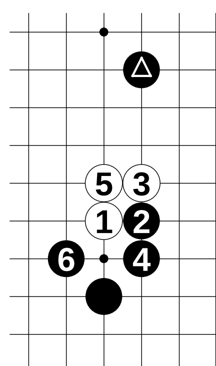


Realizando una jugada de aproximacion contra la piedra 3-4 es el método directo de confrontación del modelo de estilo chino. Por cierto.

Dia 9 Un movimiento de aproximación bajo en 1 es justo lo que negro buscaba. El consigue un buen ataque yendo con 2 y 4 de modo tal que utilizamdo ▲ con 100 % de eficiencia. Si blanco 5, negro 6 es suficientemente buena.

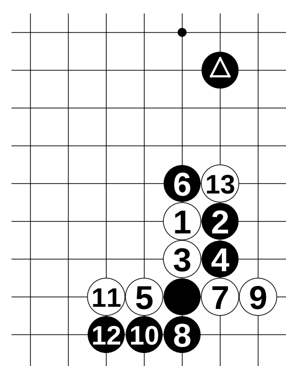
Dia.10 Blanco usualmente hace una aproximación alta jugando en 1. Luego negro 2 es la respuesta mas común. Siguiendo, blanco usualmente ataca el punto 3-3 jugando “vagamente” con “a” o “b” o “c” puede a veces ser una buena estrategia. Por cierto, realizando una simple respuesta a esos movimientos es suficientemente buena e ingeniosa para negro contestar a blanco “a” con “c”, blanco “b” con “d” y blanco “c” con “e”.



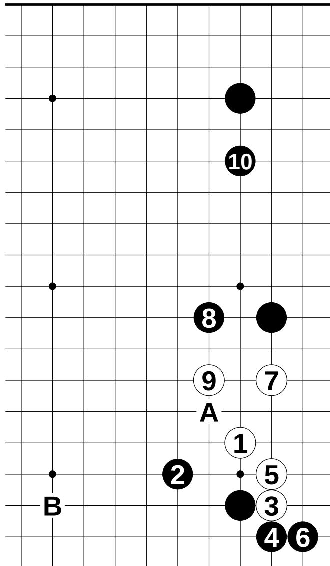


Dia. 11 Primero veremos que está equivocado en la respuesta de blanco 1 con negro 2. Si blanco fuera una forma suficiente de continuación con 3 y 5, negro deberá obtener un resultado ideal , por que negro ▲ está en la correcta posición para atacar.

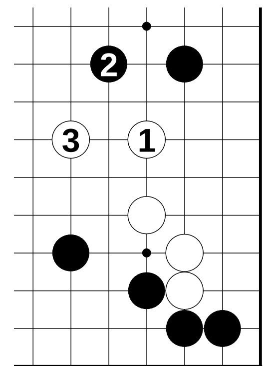
Dia.12 Ciertamente, blanco no está dándole una ayuda a negro, y muchos observaran la respuesta con 3 y 5. Extendiéndose a 13 con 6 no es discutible, como negro ▲ se transforma en un poco sobreconcentrada. Consecuentemente el hane en 6 es la única jugada, pero, luego despues 7 a 10 blanco se extiende a 11. Si negro 12, blanco corta en 13 y negro colapsa. Desde que la escalera con negro “a” –blanco “c”- negro “c” no funciona (blanco naturalmente tenía una piedra arriba en el lado izquierdo cuando negro jugaba con el fuseki de estilo chino).



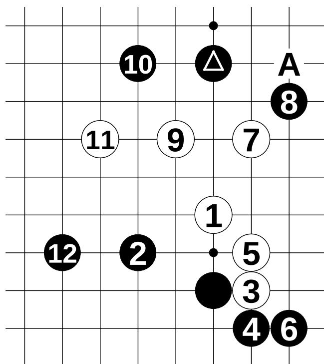
Algunas partidas leidas pueden recordar que yo jugué en 2 en el sexto juego por el título del Honimbo del último año (ver GW9 p.9) pero, allí hubieron dos significativas diferencias sobre toda la posición. Primeramente, negro ▲ estuvo un espacio mas alto y segundo, la escalera con “a” era favorable a negro. Habia un interesante problema que envolvia a la jugada de contacto en 2 el cual analizaremos mas adelante en el próximo artículo.



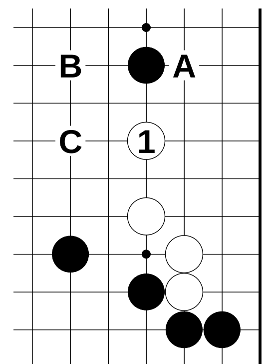
Dia. 13 Los movimientos hasta 7 son una secuencia estándar . Blanco 7 es una estrecha extensión pero, una base segura sobre el lado. Negro 8, amenaza la presión en “a” o jugando en 9 es un buen un buen punto.
Blanco naturalmente refuerza con 9 y el combate aquí tiene una pausa.
Cual es su opinión de éste resultado? Yo imagino que muchos lectores sentirán que debido a los problemas el ha realizado la forma para vivir, blanco ha terminado con una posición comprimida.
Esa es mí opinión contra cualquier posibilidad pero, yo tambien pienso que no puede ser auxiliado desde que negro tenia una superioridad numérica en esta área. Despues de blanco 9, cerrando el rincón con 10 o extendiéndose a “b” es una buena jugada para negro, en vez de 7.



Dia.14 La jugada alta en 1 tambien es posible. La idea de esta estrategia, inventada por Takemiya, es que desde que la posición de blanco en el Dia.13 esta abierta en cualquier lado, aún con un movimiento bajo de 7. Blanco puede perfectamente jugar en el centro mas rápidamente con 1 y 3. Esta es una interesante variante que amerita consideración.



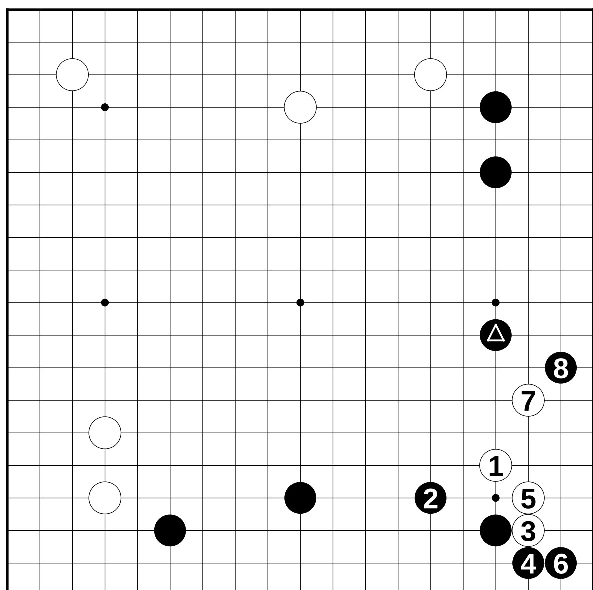
Dia. 15 El movimiento hasta 7 tambien es un modelo cuando negro ha jugado el movimiento alto en ▲ . Negro 8 previene blanco desde la jugada “a” , es la llave de ambos puntos: para atacar y para conseguir territorio. El cambio concluye con 9 a 12, en vez de 7.



Dia.16 Blanco 1 tambien es una buena jugada en esta posición. Blanco puede vivir en cualquier momento adhiriéndose en “a” . El cambio de negro “b” por blanco “c” dará un ocioso desarrollo. Negro podría omitir “b” e iniciar tomando un gran punto en cualquier lado.
Es dificultoso tomar la mejor variación de los Dia. 13 a 16, pero, ninguno de esos resultados dan a negro motivos de insatisfacción. Esto significa que blanco ha vuelto con algo levemente mejor.
Veremos en la siguiente etapa del desarrollo del fuseki de estilo chino en el próximo artículo.

Contrarrestando el estilo chino de Fuseki

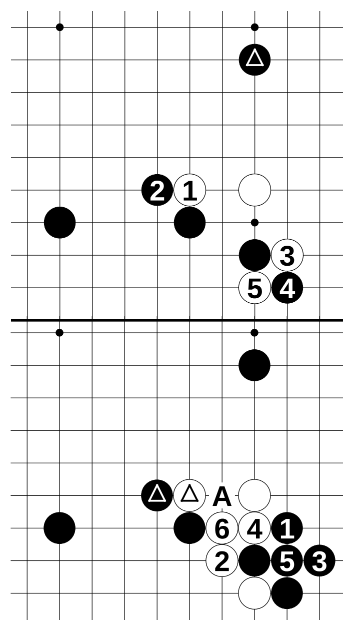
La enorme popularidad del fuseki de estilo chino en el go profesional de mediados de los ´70 puso una gran presión sobre blanco y trabajar efectivamente las contra-estrategias.

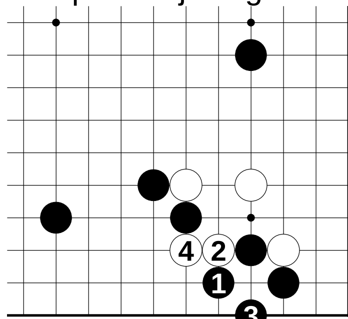


Dia.1 En el último artículo habíamos visto el modelo que aquí se muestra. Cuando blanco realiza una jugada alta en ▲ negro 8 cierra el lado, transformándose en una excelente jugada de ataque. El resultado hasta 8 es adecuado para negro. Por su parte blanco acepta esa ligera desventaja porque negro empezó con mas piedras en esta área. No obstante, los profesionales, son por naturaleza y por entrenamiento criaturas un poquito codiciosas y siempre procuran aumentar sus propios beneficios. Esto se puede ver en la estrategia pergeniada para contrarrestar el modelo de estilo chino.

Primero, veamos algunas tácticas locales.

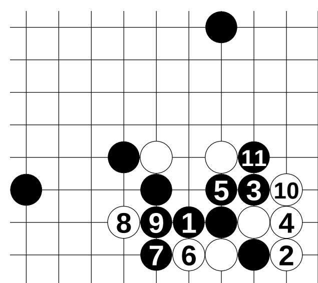
Dia. 2 Esta secuencia jugada cuando negro hace una jugada alta en ▲ , es uno de los primeros josekis. Blanco se pega en 2 por el aji luego del corte en cruz con 3 y 5 .





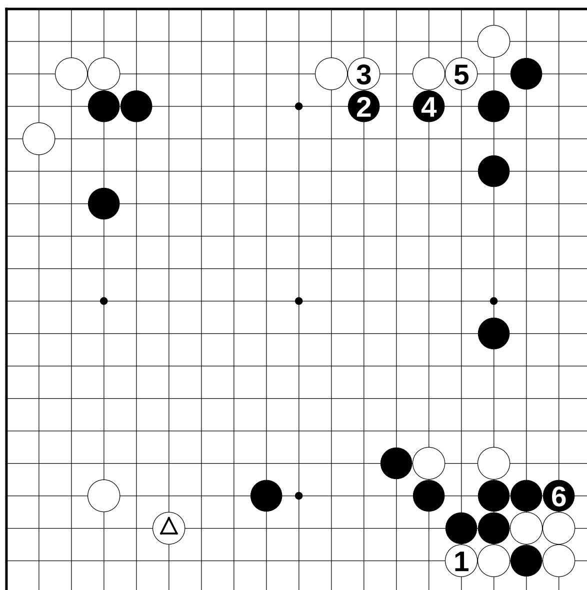
Dia. 3 Negro 2 cae en la trampa – negro se desliza entre las dos con 2 y 4-

Dia. 4 Negro 1 es sencillamente mala teniendo una piedra dislocada como esta es terrible. Note▲△ que el intercambio de prueba ser muy útil para blanco por que previene las jugadas de negro en 3 y 4 y el corte en “a” después de 6.

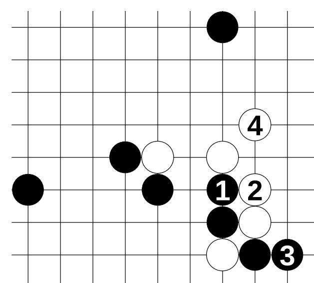


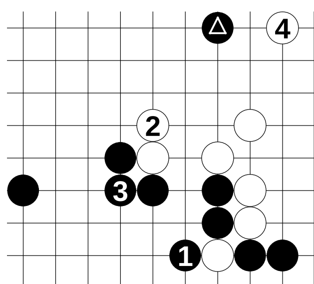
Dia. 5 Desde que los Dias. 3 y 4 , ambos, son malos para negro , debe empujar hacia atrás con 1. La secuencia hasta 11 es característica de este joseki en este modelo. Blanco comienza en cualquier lado satisfecho por haber ganado el sente pero ello no significa que el resultado sea malo para negro (Ref: GW 6 p.32). Advierta que por un momento blanco estuvo ansioso por jugar la combinación forzada de 6 y 8 . Blanco 6 no es necesariamente sente.

Dia. 6 En una posición como esta, cuando blanco ha jugado △ , tratando de tomar territorio en la parte inferior del tablero, no tiene mucho sentido, así negro, fácilmente podrá ignorar blanco 1. Una posible estrategia podría ser poner énfasis sobre el lado derecho, forzando en la parte superior con 2 y 4 , y luego bloqueando el lado con 6. En otras palabras negro sigue el Dia.5 cuando busca enfatizar la parte inferior, pero, tiene la posibilidad de seguir el Dia.6 si busca deprimir el lado derecho.



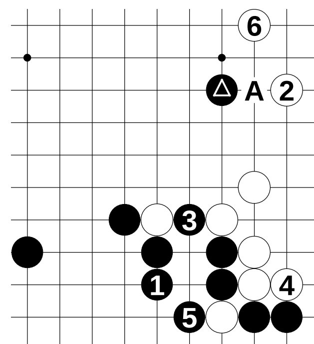
Dia. 7 Negro también puede contra el corte en cruz de blanco encajar hacia arriba 1. Blanco debe defenderse en 2 así negra obtiene una ganancia en el rincón con 3 , resultado opuesto al Dia. 5 . Después de blanco 4 –





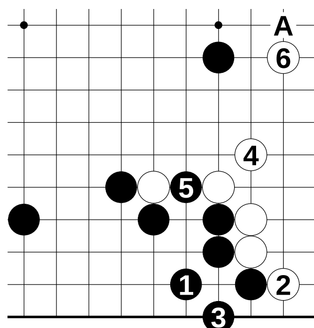
Dia. 8 Si negro en 1 blanco fuerza con 2 corriendo a lo largo del lado con 4 . Esta secuencia es considerada como un joseki.

Dia. 9 He jugado negro 1 en vez de 1 en el Dia. 8. Blanco contestará con 2, así negro puede construir una fuerza central con 3. El inconveniente es que blanco puede jugar 4 con sente, luego tomando un bien punto en 6 o “a” (como ejemplo de este joseki ver GW7, p.21).

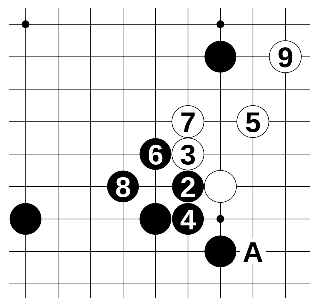


La secuencia en los diagramas 8 y 9 pueden solamente ser jugados en el modelo de fuseki de estilo chino, por que blanco obviamente, no podrá correr a lo largo del lado cuando negro haya jugado ▲ sobre la tercera línea.

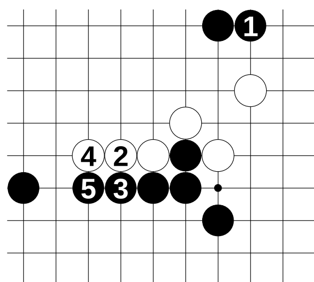
Me he referido a los diagramas 8 y 9 como josekis pero, tengo dudas acerca de ello. En el Dia. 8 blanco no solamente toma un buen punto en 4 sino que mete su cabeza en la mitad, momentáneamente en el Dia. 9 negro construye una fuerza, pero, a expensas de tener que ceder un poco sobre el lado derecho. Y también siento que negro esta un tanto sobre concentrado en ambos diagramas. Por lo tanto, en ves de 3 en el Dia. 7 –



Dia.10 Yo favorezco aquí, simplemente dando atari en 1. Permitir 2 es una pérdida, pero, negro puede jugar 5 y también puede amenazar pegarse en “a” después que blanco corra en 6 . ¿Cual es su opinión ?



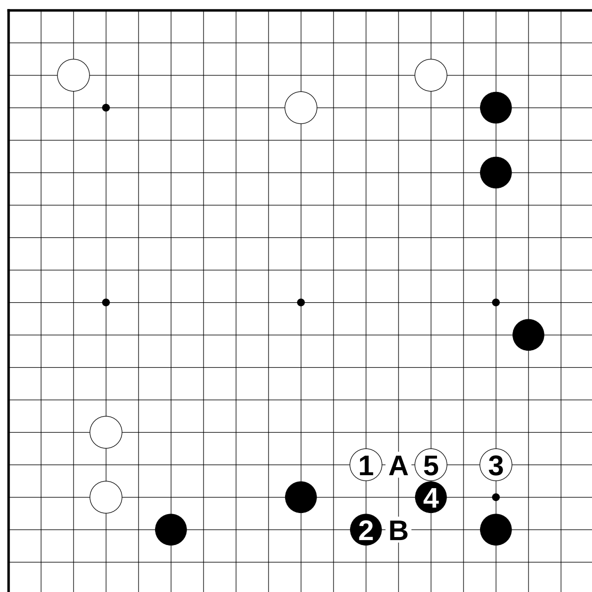
Dia.11 Retrocediendo para comenzar, negro tiene una poderosa jugada en 2 cuando blanco se adhiera en 1 . La idea de este movimiento es prevenir que blanco se pegue en "a" . Negro obtiene fuerza con su ponnuki en 8 , momentáneamente blanco está satisfecho con correr a lo largo del lado con 9. Si negro busca achicar el lado derecho, entonces en vez de 6 –



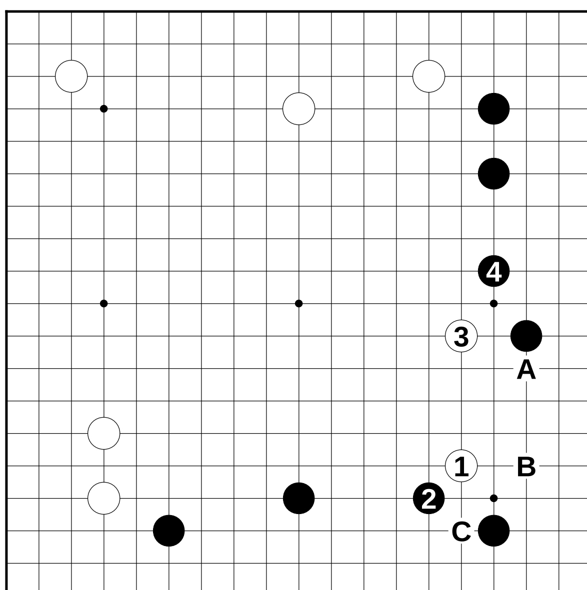
Dia.12 El puede cerrar el lado con 1, sin embargo, esto deja a blanco forzar con 2 y 4 (ref.:GW4, p.16).

Movimientos de aproximación no ortodoxos y movimientos borradores.

Hemos visto en varias estrategias que blanco puede usar para oponerse al fuseki de estilo chino pero, ello no tiene el sentido de restringirse al movimiento de aproximación alta de un espacio. Hay algunos movimientos no ortodoxos de aproximación a los que puede recurrir o que puede observar por encima de este modelo, como un moyo y realizar una jugada que borre. Veremos algunas de las estrategias que han emergido durante el auge del fuseki de estilo chino. Empero, desde que se caracterizó este modelo y su flexibilidad, nosotros no pudimos ofrecer ningún modelo definitivo. Invitamos al lector a tomar estas estrategias como punto de partida para la experimentación personal.

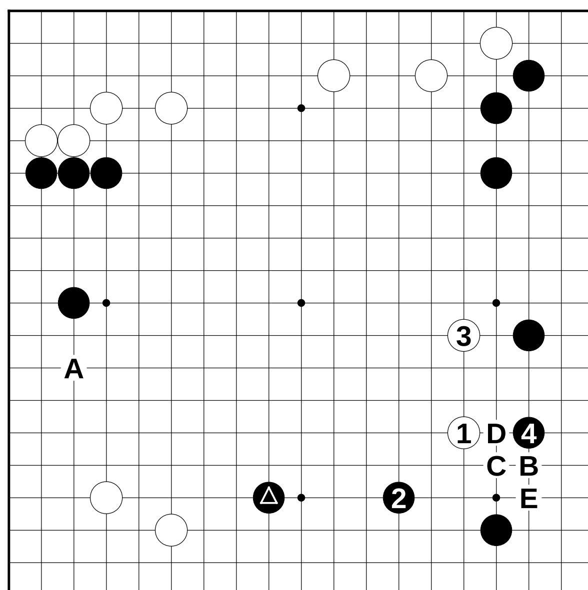


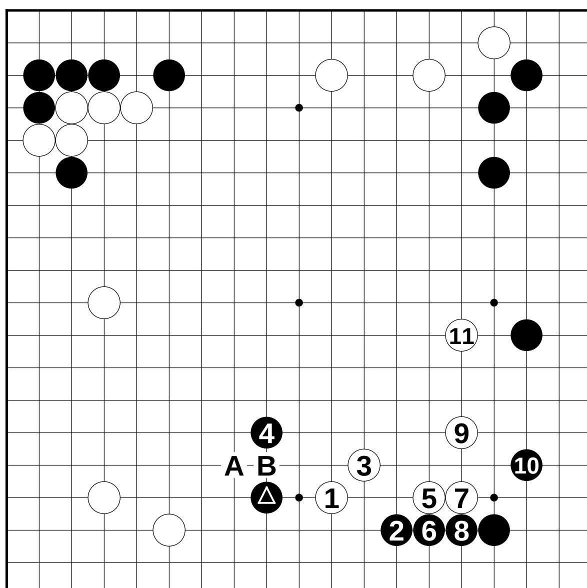
Dia. 13 Blanco tomó la parte de arriba y negro la de abajo. En este posición reduciendo el territorio de negro con 1 es tranquilamente una poderosa estrategia. Si negro 2 , la siguiente jugada 3 es esencial . Si negro 4, pegarse en 5 funciona perfectamente, haciendo que blanco 1 y negro 2 la situación cambia con un 100% de eficiencia. Por supuesto que puede ser demasiado optimista esperar que negro juegue así. Por ejemplo, jugando 2 en 3 es mejor para negro, si bien en este caso blanco salta en 2 . El punto para blanco en 1 es ese que transforma en miai a 2 y 3. Jugando en "a" en vez de 1 también es posible. La estrategia es la misma, haciendo el miai de 1 y 3.



Dia. 14 En la misma posición la rara aproximación de 1 también es posible. Negro debe contestar en 2 , así blanco lleva a cabo su objetivo con un movimiento reductor en 3. Si negro contesta tranquilamente en 4 esta en el pequeño peligro de un serio ataque, así el puede jugar en cualquier parte . Si busca jugar allí su continuación es pegarse a "a" para asentar su grupo Advierta que jugando negro 2 es mala por permitir jugar a blanco en "c" . Blanco 1 y 3 fueron jugadas por Sakata.

Dia. 15 Algunos lectores pueden recordar esta posición – proviene de la 4ª partida por el título de Kisei en los 3º Juegos en el cual yo desafiaba a Fujisawa Shuko (ver GW7 p.34). Shuko juega un ligero movimiento en 1 reduciendo el moyo de negro. Apuntando con negro 2 para mantener el balance con ▲ . Blanco se mantiene jugando ligeramente con 3 ahuyentando cualquier serio ataque de negro. Después de blanco 4 puede comenzar en "a". Si bien en la partida se pega en "b". Esto fue un cuestionable movimiento, como que estuve contento de obtener una ganancia con negro "c", blanco "d", negro "e" . Jugando negro 2 en 4 también es posible. Si blanco invade en 4 en vez de 3, negro hace buena forma con "e" . Blanco debería luego continuar con 3, provocando un sutil cambio en la posición.





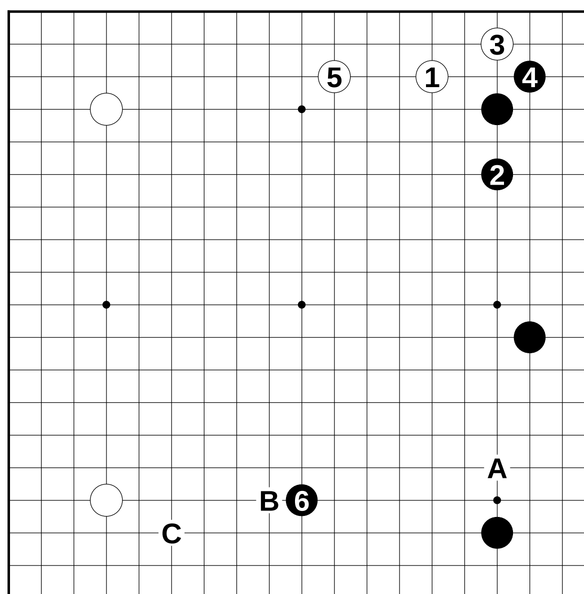
Dia. 16 En los tres diagramas previos blanco apunta a una ligera reducción del moyo de negro. Pero, también es posible zambullirse a la derecha dentro del moyo. La posición aquí es de mí partida en la Liga Meijin 1978 con Cho Chikun (blanco).

La invasión blanca en 1 es un fuerte movimiento que apunta no solo a reducir el moyo sino también, si la cosa va bien, atacar a negro ▲ . Simplemente saltando a 4 no es muy satisfactorio, así negro primero toma alguna ganancia con 2.

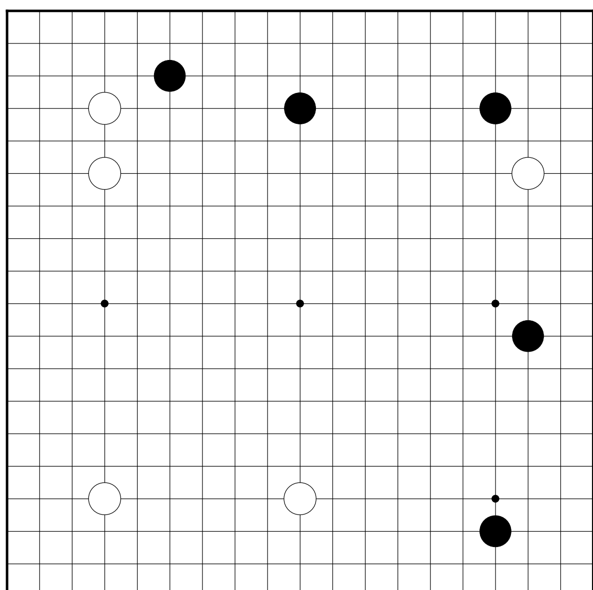
En la secuencia hasta 11 blanco tiene un razonable éxito limitando el territorio de negro pero, el aun se está dirigiendo a atacar las dos piedras negras.
Alguno expresó la opinión que blanco debería haber iniciado con una prueba en 11, siguiendo con la expansión de la posición de su lado derecho con blanco “a” , negro “b” , blanco 4 . Esto podría haber sido también una poderosa estrategia. La discusión es, de lejos ha sido en cuantas oportunidades exactamente blanco lanzó un directo desafío a la estructura del fuseki de estilo chino, pero esto, por supuesto no es la única aproximación. Blanco puede preferir para contrarrestar la estrategia de negro, construir , arriba, un moyo de su propiedad. Esto es una cuestión de gusto personal –si Ud., le gustan los moyos, adelante y transforme la partida en respuestas de moyos.

Arriba y abajo

En mí opinión el fuseki chino es admirablemente apto para jugarlo por quien tiene absoluta confianza en su capacidad de pelea, pero, no es muy bueno en el fuseki o el joseki.

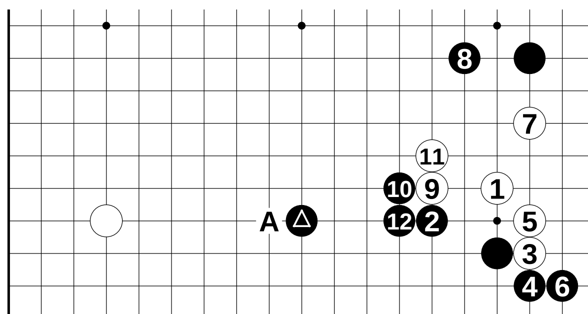


Dia.1 El único lugar en que el joseki aparece es en la parte baja derecha del rincón. Aúncuando solamente domine los movimientos de las variaciones de la aproximación alta de un espacio. Aparte, desde que, sobre todo el tablero Ud. tiene un solo joseki con el que puede sumergirse directamente en el medio juego sin tener que preocuparse por ningún problema teórico del fuseki. El estilo chino es probablemente el modelo de fuseki más fácil de dominar. Como se mencionara en la última entrega sobre este modelo una cosa que debe mantener en su mente es que arriba y abajo son miai. Por ejemplo, si blanco ocupa arriba de 1 a 5 en el diagrama, negro no debe encerrar el abajo a la derecha en "a"- la correcta estrategia es hacer formación basada en la piedra 3-4 en el rincón.

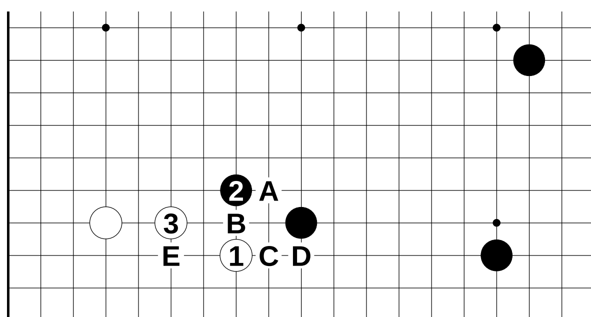


Dia.2 Si blanco juega 1 en la parte inferior, negro debe ocupar arriba con 4. Negro en "a" le dará una excelente posición, así, haciendo un movimiento de aproximación en 5 es urgente (blanco podría cambiar "b" por negro "c" primero). Tenemos, rápidamente que discutir sobre como negro contesta a blanco 5.
Recientemente, el modelo hasta 5 en el Dia. 1 se ven comúnmente en las partidas profesionales. De cualquier modo hay alternativas para negro 6 en la parte inferior. Negro puede ir un espacio mas allá

a "b" o él puede jugar en "c" primero y luego tomar la posición. Veamos de cerca las diferencias entre estos movimientos.
Una línea de diferencia.

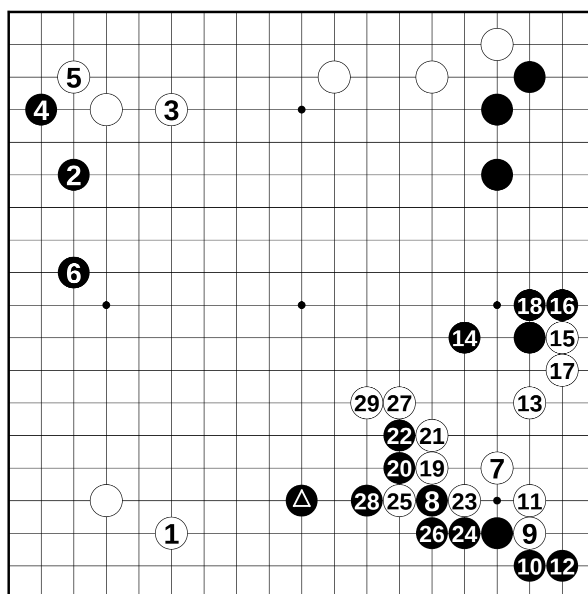


Dia.3 Cuando blanco se ha extendido a sobre el punto estrella, es fácil para blanco ▲ entrar con 1. Si el joseki hasta 8 sigue, blanco tiene un ahora une movimiento en 9. Blanco podría ser usualmente inconveniente jugar aquí, como que ayuda a negro a consolidar su posición pero aquí no tiene importancia por el poco espacio entre ▲ y 10 y 12. Negro ▲ en "a" seria preferible, por supuesto.

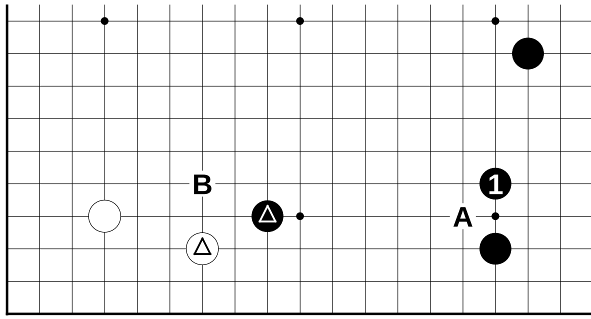


Dia.4. Blanco podría simplemente jugar en 1, omitiendo el movimiento de aproximación aun cuando deba ser preparado por negro para presionar desde arriba con 2 blanco se defiende con 3 apuntando a un contraataque con blanco "a", pero, negro puede prevenir jugando "b", blanco "c" negro "d". Esto construye una fuerza para negro y es virtualmente sente, llevando a la conclusión que blanco 3 es un movimiento cuestionable. Jugando sólidamente en "e" es preferible, en vez de lo visto.

He tenido que probar blanco 1, negro 2, blanco 3 o "e" pero, esta secuencia no es frecuentemente vista ahora. El problema es forzar el movimiento de negro 2. Considerando esto –

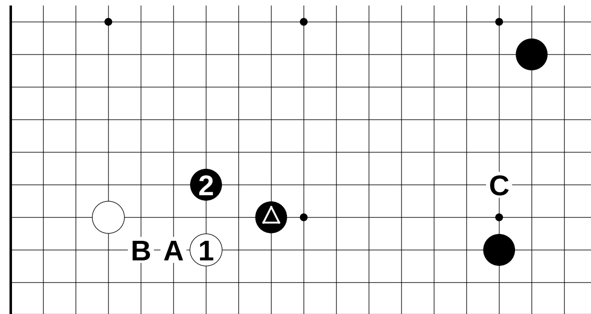


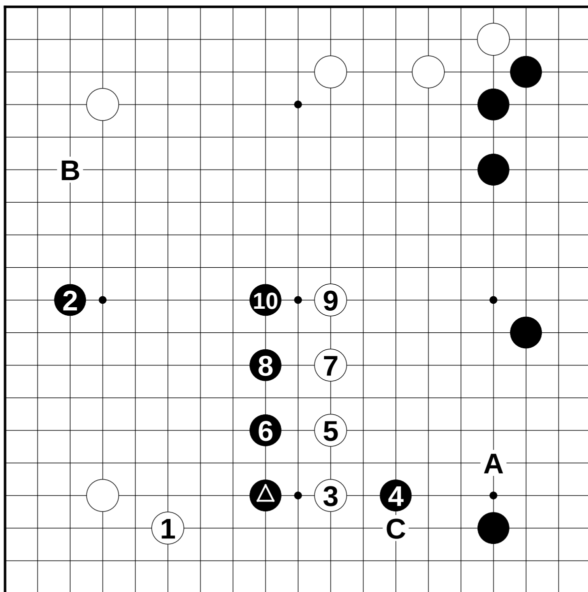
Dia.5. La opinión de Sakata, Eio es que el movimiento mas conservador en 1 es mejor. Aquí lo hizo contra el 9-dan Kudo en su partida en los juegos de la Liga Meijin de 1978.
Negro inicia arriba con 2 a 6, así blanco es capaz de entrar en la parte baja derecha con 7.
Después de este joseki familiar hasta 14. blanco se asienta sólidamente sobre el lado con 15 a 17, luego, se pega con 19. El desarrollo hasta 29 teniendo en cuenta el  sentido de se transforma en poco clara, viéndose exactamente como blanco lo desea.



Dia.6. Cuando negro se ha extendido una línea un poco más lejos en ▲ blanco es ineficiente al realizar un movimiento de aproximación en la parte inferior derecho en contraste con el Dia. 3. Muy frecuentemente, blanco jugará una jugada de prueba en 1 o "a". La pregunta si 1 o "a" es mejor, es otro dificultoso problema. Negro 2 presiona, es aun un buen punto. Negro sigue su amenaza adhiriéndose a "a" creando una pinza. Defendiendo en blanco "b" es la jugada apropiada, pero, blanco puede jugar duramente como pacíficamente y sin prisa, así jugará en "c".

Dia. 7. Otra buena estrategia es encerrar el rincón con 1 o "a" observando ligeramente ▲ , le da una ganancia a negro. La pregunta es quien tomará el excelente punto en "b" ahora que tiene una importante influencia en la partida. En vez de una jugada de caballo larga ---



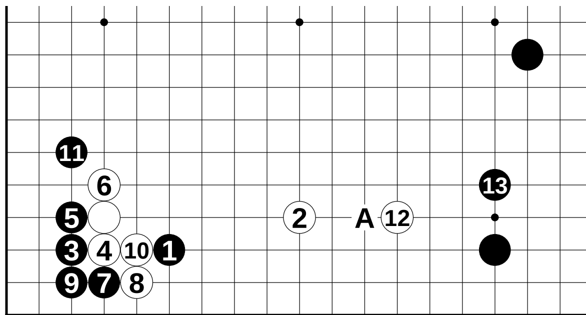


Dia.8. El movimiento muy conservador en 1 también se ha visto frecuentemente. La posición aquí, es de la primer partida del 2º título de Kisei (ver GW 6 p.24). Fujisawa Shuko era negro y yo era blanco. Blanco mantenía una fuerza con 1 en orden a jugar muy fuertemente en la parte inferior. Cuando negro juega en 2 (negro en "a" y "b" también es posible), blanco rápidamente invade en 3. Blanco también podría jugar en "a" con 3 pero, desafiando a blanco a una pelea que siente beneficiosa desde que ▲ esta a un espacio mas lejano. Si blanco jugara en "a" negro ▲ trabajará bien.

Negro 4 combina su ataque y defensa. Este movimiento hace un buen uso del modelo de estilo chino, el cual simplemente encierra en "a" cuando hacia un rato carecía de potencia. Negro 4 en "c" también podía haberse jugado.

Una pelea a larga escala comienza cuando ambos lados se mueven hacia el centro. La tendencia por el combate, desparramándose sobre todo el tablero es una de las características distintivas del modelo de estilo chino.

Dia.9 Jugando en 1 también es posible (si la piedra blanca está en "a" luego negro "b"). Si blanco 2 luego negro toma la posición superior con 3 (o "c") ocupando abajo. Si la próxima es blanco 4, negro contesta en 5, haciendo una buena forma abajo. Por cierto este resultado no es muy agradable.



Dia.10 Blanco usualmente contraataca con una pinza en 2. La mejor jugada de negro es tomar el rincón con 3, así la posición se invierte, con blanco tomando el lado. Blanco fuerza con 12 luego construye una pared con 14. Esta secuencia a aparecido en contadas partidas. Si blanco simplemente juega 12 en 14, negro tiene un buen movimiento en 12 o en "a". En vez de 13 –

Dia. 11 Fujisawa Shuko cree que la jugada en diagonal en 1 es superior. Si blanco 2, negro construye arriba sobre la derecho su posición con 3. Uno puede coincidir en que negro 1 y 3 hacen una forma ideal sobre el lado derecho, pero, negro a jugado un movimiento extra allí. Si hay un punto urgente en otra parte, tomando el sente con 13 en el Dia. 10 es un razonable movimiento. También, cuando negro juega 1 aquí blanco puede prevenir jugando 3 omitiendo 2 y jugando blanco "a", negro "b", en vez de blanco "c".

En cualquier caso negro ha estado preparado para la pinza en 2 cuando jugó en 1 en el Dia. 10.

Esto concluye nuestra discusión sobre el modelo de fuseki de estilo chino. A veces el modelo no es no tan tranquilo ni fácil como yo lo dije arriba, aun así podría ser útil su uso en sus partidas. Una ventaja es que es materia de estudio corriente de los profesionales del go.

Los artículos pertenecen las revistas “Go World” e "Igo Club y fueron traducidos por :

Toribio Zamudio